SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA




¡¡Descubre cómo serán los próximos éxitos para PS2!!

# LOS BOMBAZOS DE 2003

**Tomb Raider, Final Fantasy X-2, Driver 3, Matrix, Soul Calibur 2, ZOE 2, Silent Hill 3, Rygar...**

Y ADEMÁS TE LO CONTAMOS TODO SOBRE LOS PRÓXIMOS JUEGOS ON-LINE: **RESIDENT EVIL, SOCOM, HARDWARE...**

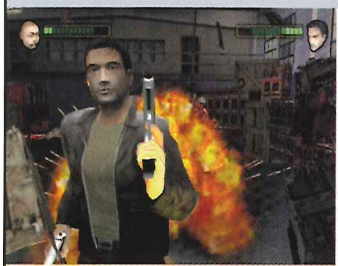

Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad


Rygar


Silent Hill 3


Enter the Matrix





True Crime: Street of L.A.


Soul Calibur 2


Breath of Fire: Dragon Quarter


Chaos Legion








Final Fantasy X-2


Starcraft Ghost


Driver 3


ICO 2

NOVIEMBRE

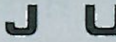
# sumcale


Return to Castle Wolfenstein


Indiana Jones y la Tumba del Emperador


Dark Chronicles


The Great Escape

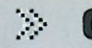

## JUNIO


X-Files. Resist or Serve


ZOE 2


Red Dead Revolver


Resident Evil Dead Aim



## E

## OCTUBRE


Clock Tower 3


Star Ocean 3


Glass Rose


Expansión the Getaway

## DICIEMBRE

# ndario



Si quieres saber lo que el futuro le va a deparar a tu PS2, en este suplemento vas a encontrar lo que buscas: una selección de los títulos más importantes que se pondrán a la venta de aquí a fin de año. Por supuesto, siempre se puede esperar alguna sorpresa más, pero con éstos vas a tener diversión de sobra...

# TOMB RAIDER EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

## Lara nos promete su mejor aventura

Compañía **Eidos** | Género **Aventura de acción** | Estado de desarrollo **85%**

Si te gustan las aventuras con mucha acción, te apetece manejar a uno de los personajes más carismáticos de todos los tiempos y además lo tuyo son los juegos con un buen argumento, un mejor acabado técnico y muchas sorpresas, esta primavera tienes una cita obligada con la señorita Lara Croft...



El nuevo *Tomb Raider* va a seguir siendo una aventura llena de plataformas y retos a la habilidad, aunque ahora también vamos a tener que poner en práctica nuestra aptitudes para la infiltración, el sigilo e incluso la pelea.



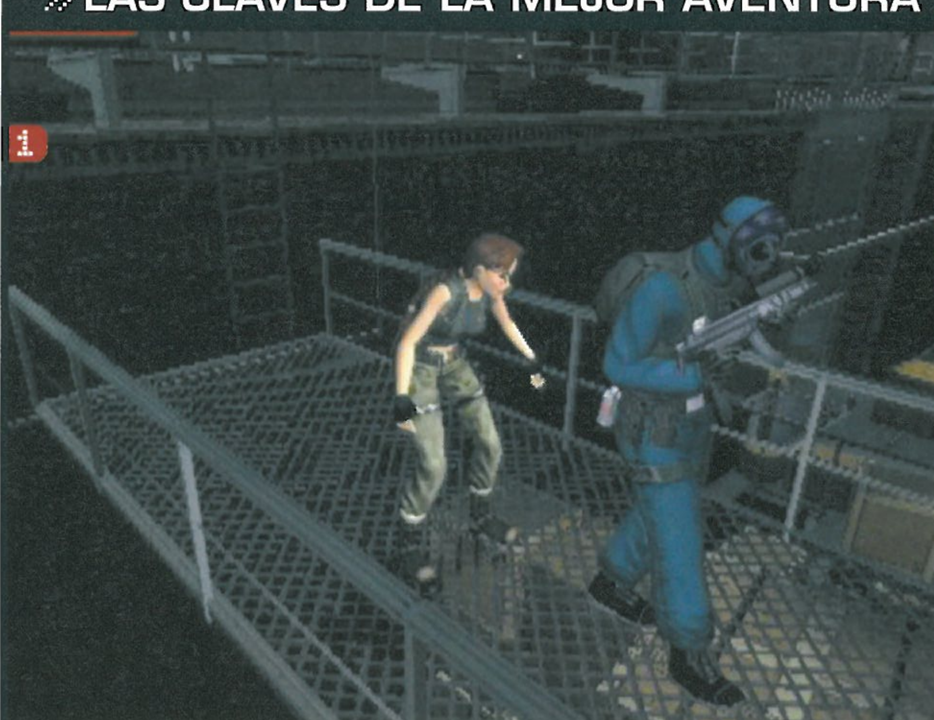
Lara seguirá haciendo gala de una inmensa capacidad para realizar todo tipo de saltos y acrobacias.



Por primera vez en la saga podremos controlar a otro personaje además de Lara. Su nombre es Kurtis Trent.

**» LARA CROFT**
Es uno de los personajes más carismáticos de los videojuegos. En esta nueva aventura veremos una Lara más seria, más madura, más oscura...

# LAS CLAVES DE LA MEJOR AVENTURA










**1 ACECHA A TUS ENEMIGOS.** En este nuevo *Tomb Raider* Lara nos sorprenderá con sus nuevas habilidades de infiltración: asomarse por esquinas, acechar enemigos...

**2 MÁS QUE PISTOLAS.** Además, Lara también podrá enfrentarse a sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo, algo que no había podido hacer en toda la serie.

**3 EL VALOR DE CONVERSAR.** Lara tendrá que entablar relación con otros personajes y sonsacarles información. Podrá hablar adoptando distintas actitudes.

**4 COMPAÑERO DE FATIGAS.** Por primera vez en la saga, Lara compartirá protagonismo con otro personaje que también controlaremos en algunas fases del juego.



El juego nos llevará a recorrer oscuros parajes, desde las catacumbas del Louvre a las más negras callejuelas de Praga, buscando siempre el ambiente más tétrico.



La acción será una parte fundamental de la aventura. Lara sigue siendo una experta en estos temas, pero parece que su nuevo compañero resultará aún más contundente.

Como muchos sabréis, *El Ángel de la Oscuridad*, la sexta entrega de la saga *Tomb Raider*, ha sufrido varios retrasos que han llevado su lanzamiento de noviembre hasta mayo. Este tiempo ha servido para que Core, sus creadores, hayan optimizado todos los elementos del juego, desde su acabado gráfico a su jugabilidad, todo para lograr que el nuevo *Tomb Raider* sea mucho más que una mera secuela de todo un clásico de las aventuras.

**TOMB RAIDER PURO.**

Eso sí, que nadie se asuste. La base del juego seguirá siendo la de siempre: enormes escenarios 3D que tendremos que explorar hasta el último rincón aprovechando la inmensa colección de habilidades de Lara (saltar, trepar, nadar, correr, etc...).
Por supuesto, habrá que resolver puzzles y acabar con todo tipo de enemigos haciendo uso de un par de buenas pistolas y, como novedad, de puñetazos y patadas.

EL NUEVO *TOMB RAIDER* SERÁ UNA INTENSA AVENTURA REPLETA DE ACCIÓN, SORPRESAS, PUZZLES Y PLATAFORMAS.

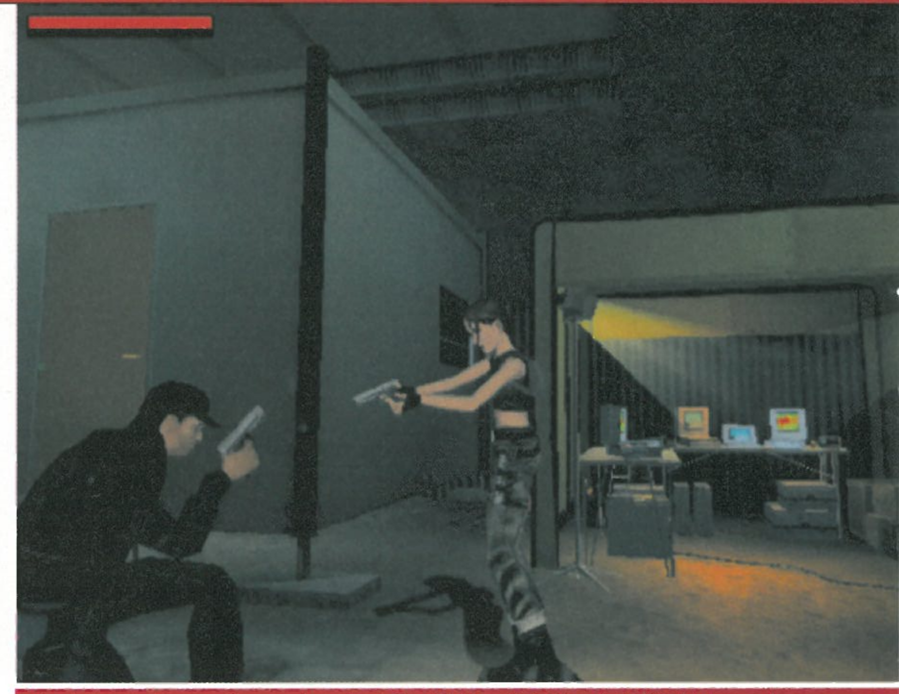
# UNA DE CURIOSIDADES...

**25 millones** de copias es lo que han vendido los cinco juegos de la serie en todo el mundo, desde que el primer *Tomb Raider* vio la luz en 1996.

**El protagonista** original del primer *Tomb Raider* iba a ser el típico tipo duro. Finalmente se optó por ser originales y darle el papel a una mujer. Eso sí, iba a tener poderes mentales y se iba a llamar Lara Cruz...

**14 de febrero** de 1968 es la fecha de nacimiento de Lara Croft. O eso dicen en Eidos. Sus creadores se han molestado en decidir su grupo sanguíneo (AB-), lugar de nacimiento y ¡hasta un currículo completo!

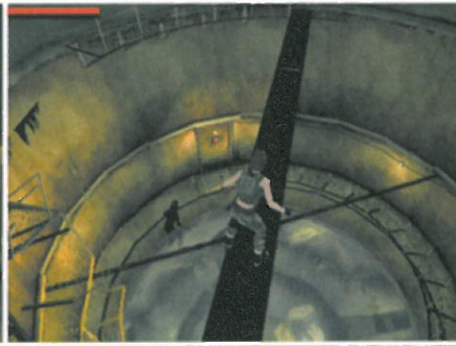
**El merchandising** es una gran fuente de ingresos para Lara, desde muñecos a ropa pasando por derechos cinematográficos. Y también ha hecho sus pinitos como modelo publicitaria: Fanta, Seat, Nokia...

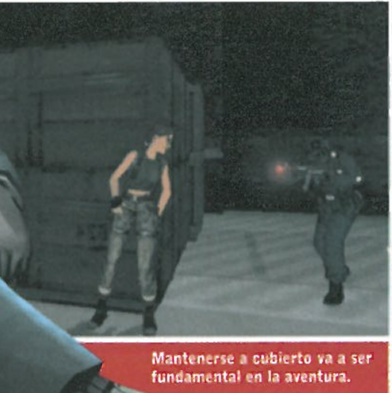


Uno de los aspectos que más va a mejorar de este *Tomb Raider* es la Inteligencia Artificial de los enemigos, que ahora podrán actuar en equipo, se darán cuenta de nuestra estrategia y reaccionarán en consecuencia.

**KURTIS TRENT**
Este ex-legionario quiere vengarse de Eckhardt, el asesino de su padre. Se cruza con Lara en París y decide colaborar con ella. Es un poderoso luchador, menos sutil que Lara, pero efectivo. Tiene poderes sobrenaturales.







Mantenerse a cubierto va a ser fundamental en la aventura.



A medida que avance en la aventura, Lara irá ganando nuevas habilidades que pueden abrirle nuevos caminos.

**ECKHARDT**
Es el malo de la película, un genio del siglo XIV que, tras 500 años de encierro, busca dominar el mundo.

Como veis, en la línea de cualquier *Tomb Raider*, aunque contando con más de una sorpresa...

## LA NUEVA LARA CROFT.

Quizá lo primero que llama la atención son las nuevas habilidades de Lara para el sigilo. Como si se tratara del espía perfecto, nuestra aventurera podrá acechar a los enemigos por la espalda, asomarse por las esquinas, reptar... No menos llamativos son los cambios en el desarrollo de la aventura, ya que ahora, además de demostrar nuestra habilidad y astucia a la hora de enfrentarnos a los retos de los escenarios, también tendremos que interactuar con otros personajes.

La recreación gráfica de los escenarios y los personajes (amigos y enemigos) va a ser soberbia. El potencial de PS2 nos va a permitir disfrutar de geniales efectos de luz, diferentes climatologías, enormes y sólidos entornos...

## LOS RIVALES A BATIR...



### 1 METAL GEAR 2

Tiene un protagonista de lo más carismático y es una aventura de referencia en PS2. Lara tendrá que demostrar que sus dotes de infiltración están a la altura de las de Solid Snake.



### 2 SOUL REAVER 2

En PlayStation fue una aventura de renombre y además con un desarrollo similar al de *Tomb Raider*: enormes escenarios para explorar. En PS2, seguro que Lara desbanca al vampiro Raziel.

La historia de *El Ángel de la Oscuridad* será mucho más dura, oscura y tétrica que la de otros *Tomb Raider*, y nos obligará a tomar todo tipo de decisiones morales. La ambientación será un protagonista más de la trama.



Por mucho que ahora Lara pelee o aceche o se infiltre, la exploración seguirá siendo la clave de este *Tomb Raider*.

Así, será imprescindible que hablemos con ellos, para lo que podremos adoptar distintas posturas: charlar tranquilamente, con indiferencia o incluso ser agresivos. Según nuestra actitud lograremos una información u otra. Esto hará que el desarrollo evolucione según los conocimientos que obtengamos, lo que nos obligará a tomar decisiones que no sabremos muy bien si son las correctas: ¿ese hombre era tan bueno como parecía? ¿Nos estaría traicionando esa mujer?... Además, según cómo actuemos a lo largo de la aventura, Lara aprenderá nuevas habilidades.

La otra gran novedad será la inclusión de un nuevo personaje controlable, un aventurero llamado Kurtis Trent, que compartirá con Lara el protagonismo en algunas fases.

### PRIMERA IMPRESIÓN.

Aunque hemos podido ver muy poco del juego, ha bastado para ponernos los dientes largos. Tanto por la trama, que nos llevará a buscar a un asesino mientras nos sumergimos en una conspiración de dimensiones insospechadas, como por el apartado gráfico, apoyado en excelentes efectos de luz, sólidas texturas y una gran variedad de efectos climatológicos, *El Ángel de la Oscuridad* tiene todas los ingredientes para convertirse en un nuevo hito de las aventuras de acción. ■

# RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

## Un clásico que promete acción a raudales

Compañía **Tecmo** | Género **Acción** | Estado de desarrollo **95%**

Un auténtico mito de los salones recreativos se va a "modernizar" para demostrarnos que todavía es capaz de ofrecer emociones muy fuertes. Eso sí, con un apartado gráfico a la altura de los tiempos que corren.

» **RYGAR**
**Apareció por primera vez en una recreativa del año 1986 y ahora se ha "modernizado" para cautivarnos también en PS2.**

**En *Rygar: The Legendary Adventure*, manejaremos a un poderoso guerrero que, armado con un potente escudo, se enfrentará a multitud de criaturas. Este arma, llamada Diskarmor, sirve tanto para el ataque como para la defensa.**

**En el camino no sólo nos toparemos con enemigos. También habrá trampas e incluso algún puzzle.**



**Podremos obtener hasta tres variantes de nuestra arma, además de poder potenciarla y hacer magias con ella.**



**También tendremos nuestra dosis de plataformas. Para superarlas mejor usaremos nuestro "fiel" Diskarmor.**

Allá por el año 1986, en los salones recreativos arrasaba un arcade protagonizado por un valiente guerrero que, armado con su versátil escudo, se las tenía que ver con un montón de enemigos. Mucho tiempo ha pasado desde entonces, pero el próximo mes de mayo podremos disfrutar de la revisión que Tecmo ha hecho de su mito.

### ACCIÓN EXPLOSIVA.

En *Rygar: The Legendary Adventure* encontraremos un desarrollo frenético en el que se darán cita la acción más explosiva, plataformas e incluso aventura. Como en el juego original, el protagonista, Rygar, llevará una singular arma-escudo (llamado Diskarmor), que podremos usar para atacar, defendernos o alcanzar lugares de otro modo inaccesibles. Además habrá 3 variantes de esta arma, e incluso podremos potenciarla...

### VISUALMENTE "MÍTICO".

Y no nos olvidamos del gran apartado gráfico que exhibirá. En sus 8

# LAS CLAVES DE LA ACCIÓN MÁS "CLÁSICA"










**1 FRENÉTICOS COMBATES.** Las peleas serán la piedra angular del juego. Con nuestra arma-escudo podremos atacar, defendernos e incluso hacer invocaciones.

**2 ESCENARIOS GIGANTESCOS.** Los entornos por los que nos moveremos son enormes y profundos. Alcanzaremos los lugares más inaccesibles gracias a nuestro arma.

**3 AMBIENTACIÓN MITOLÓGICA.** Tanto los entornos como muchos enemigos estarán inspirados en la mitología griega. La filarmónica de Moscú pone la guinda musical.






Los escenarios serán inmensos y muy detallados. Eso sí, las cámaras estarán fijas y no podremos variar su ángulo.



Otro de los puntos fuertes del juego serán los enemigos finales. Su impresionante tamaño y diseño estará muy por encima de lo visto en otros juegos del género y en total habrá 13. Aquí tenéis un ejemplo de cómo serán...

## UNA AMBIENTACIÓN DE FÁBULA Y UN ALUCINANTE SISTEMA DE COMBATE SERÁN LOS PILARES DE ESTE ATRACTIVO TÍTULO

enormes mundos, que parecen sacados de lo mejor de la mitología grecorromana, pelearemos con todo tipo de criaturas a velocidades de vértigo. Y los escenarios, poligonales y muy detallados, tendrán multitud de detalles y alucinantes efectos gráficos. Todo un bombazo visual.

**REFERENCIA DEL GÉNERO.** Además de diversión, *Rygar* promete guiños a los más jugones más "clásicos", con multitud de referencias al original, sobre todo en forma de extras ocultos. La banda sonora a cargo de la orquesta filarmónica de Moscú se encargará de aumentar aún más la épica de un juego que está llamado a convertirse en una referencia futura en el género de la acción. Si te gustan los juegos al estilo de *Devil May Cry* (es decir, acción frenética con una pizca de aventura), no pierdas la pista de *Rygar*.■

## LOS RIVALES A BATIR...





**1 DEVIL MAY CRY**
Acción salvaje con pocas dosis de aventura y un apartado gráfico deslumbrante. Ahora está en Platinum y ya está en la calle la segunda parte.

**2 LAS DOS TORRES**
Uno de los juegos más vendidos de los últimos meses, sigue siendo una de las mejores alternativas en lo que a repartir mandobles se refiere.

# ENTER THE MATRIX

## Cuando la acción se viste de película

Compañía **Infogrames** | Género **Acción** | Estado de desarrollo **80 %**

Disparos a raudales, impactantes combates y la más emocionante conducción es lo que nos espera al lado de Niobe y Ghost, los dos protagonistas de *Enter the Matrix*. Y todo ello con un apartado gráfico "de cine".

**» NIOBE**
**Es una de los dos "protas" del juego y sus puntos fuertes serán la conducción y la pelea sin armas.**



**Ghost es, junto a Niobe, el protagonista de *Enter the Matrix*. Su habilidad será manejar las 25 armas que incluirá el juego, aunque también podrá pelear cuerpo a cuerpo. Menos mal, porque los enemigos serán muy abundantes.**



**Como en "Matrix", en el juego podremos ir aprendiendo nuevas habilidades y técnicas de lucha.**



**Habrá un montón de movimientos flipantes, como saltar de un edificio a otro o correr por las paredes.**




**Con el "Tiempo Bala" ralentizaremos la acción para ganar ventaja a nuestros rivales. Igualito que en las películas.**

Coincidiendo con el estreno de la película "Matrix Reloaded", la segunda parte de "Matrix", por fin disfrutaremos a mediados de mayo de toda la emoción de este famoso universo cinematográfico en nuestra PS2. Su nombre será *Enter the Matrix* y en él encontraremos acción a raudales, además de la misma estética de las películas.

### UN GUIÓN EXCLUSIVO.

Esta gran promesa está desarrollada por Shiny Entertaiment (*MDK*) y su guión va firmado por los mismísimos hermanos Wachowsky, los creadores de las pelis. En él contemplaremos todos los sucesos acontecidos inmediatamente antes del segundo film e incluso se dice que al jugarlo comprenderemos mejor la película. La idea, os la podéis imaginar: derrotar a Matrix y sus secuaces.

### CÓCTEL DE ACCIÓN.

En cuanto al desarrollo de *Enter The Matrix*, será de lo más variado. Con sus dos protagonistas, Ghost y Nio-

## LAS CLAVES DE LA ACCIÓN MÁS ESPECTACULAR







**1 ALUCINANTES COMBATES.** *Enter the Matrix* promete llevar la acción hasta el extremo, gracias a su sistema de combate, sus 25 armas y la posibilidad de aprender habilidades.

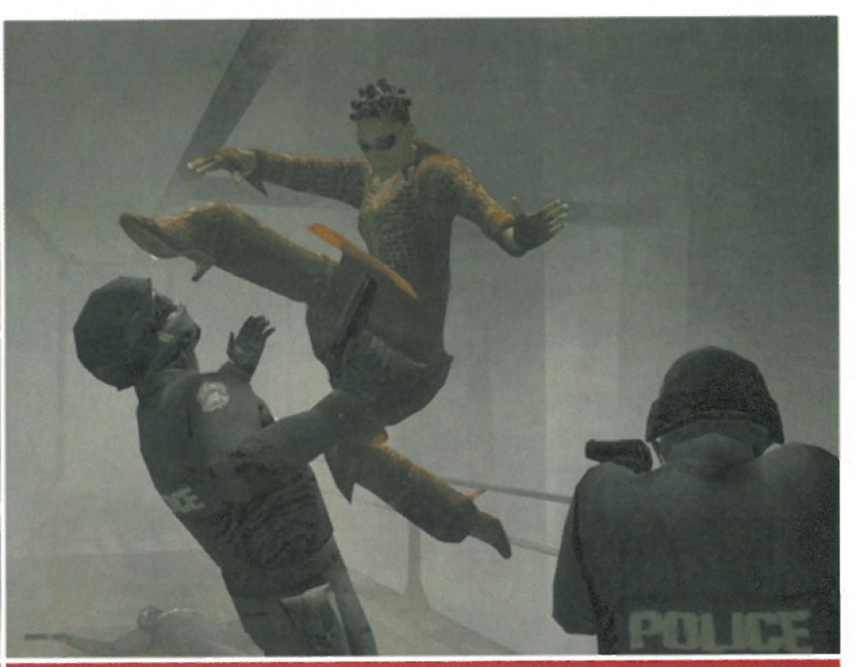
**2 GRÁFICOS "MADE IN MATRIX".** Los chicos de Shiny se están currando un apartado gráfico que será clavado al de las pelis y en el que destacará el famoso "Tiempo Bala".

**3 UN DESARROLLO MUY VARIADO.** Además de peleas y tiros, los 2 protagonistas nos ofrecerán fases de conducción y otras de disparo mientras vamos en vehículos. No habrá descanso.





Los modelos de los personajes tendrán un nivel de calidad altísimo, como podéis comprobar.




Niobe y Ghost son los protagonistas del juego, pero además también aparecerán en la película "Matrix Reloaded" como secundarios. Por cierto, en el juego veremos a Neo, Trinity y Morfeo, los héroes de "Matrix".

**TAN ESPECTACULAR COMO EN LOS CINES, EL JUEGO NARRARÁ LO OCURRIDO ANTES DE "MATRIX RELOADED", LA PRÓXIMA PELÍCULA.**

be, disfrutaremos de la acción más intensa, ya sea disparando o en combate cuerpo a cuerpo. Además, habrá fases de conducción y toques aventureros (como que los personajes puedan ir aprendiendo habilidades), completando así un desarrollo que promete mucha diversión.

### ESTÉTICA MATRIX.

Gráficamente, preparaos para contemplar la espectacular estética de "Matrix" volcada en un videojuego. Animaciones increíbles, personajes repletos de matices, enormes escenarios 3D y montones de detalles gráficos para un título visualmente impactante. Y por supuesto, no faltará el "Tiempo Bala", un alucinante efecto con el que ralentizaremos la acción a nuestro antojo, y que será clavado al de las pelis. En fin, que si alucinaste en el cine espera a ver lo que Matrix es capaz de hacer en PS2...

## LOS RIVALES A BATIR...





**1 MAX PAYNE**
Una aventura de acción en tercera persona que incluyó por primera vez el "Tiempo Bala" en un juego. Muy espectacular y, además, en Platinum.

**2 007 NIGHTFIRE**
Aunque siempre bajo una perspectiva subjetiva, *007* tiene un desarrollo variado y fases que mezclan tiros y conducción, como en *Enter the Matrix*.

# SILENT HILL 3

## ¿Dispuesto a volver a un terrorífico pueblecito?

Compañía **Konami** | Género **Survival Horror** | Estado de desarrollo **95%**

La saga *Silent Hill* ha sido la única capaz, en la historia de los videojuegos, de hacernos pasar verdadero miedo mientras jugamos. Y lo mejor de todo es que esta nueva entrega va a seguir el mismo camino...



Como en anteriores entregas, la oscuridad, los sustos, los puzzles y la acción serán la salsa de una aventura que, ante todas las cosas, busca ofrecer una experiencia de juego agobiante y terrorífica, para que pasemos un mal rato.



La protagonista será Heather, una chica que tras sufrir una horrenda pesadilla, despierta en otra peor...



Heather sólo encontrará apoyo en un detective de cierta edad, que aportará no poco misterio a la aventura.

**>> HEATHER**
**Es la protagonista del juego, una chica normal que de pronto se ve atrapada en *Silent Hill*. Su vida nunca volverá a ser igual...**

Ya queda poco para que podamos disfrutar de la nueva entrega de *Silent Hill 3*, una tercera parte que aún manteniéndose fiel a los pilares de la saga, va a llegarnos con aires renovados. Vamos, que nos lo vamos a pasar igual de "mal" que en anteriores entregas, pero disfrutando a la vez de un montón de situaciones, ideas y conceptos nuevos.. ¿Listos para pasar un poco más de miedo en un famoso pueblecito llamado Silent Hill?

**UNA "PROTA" MUY JOVEN.** Por primera vez en la saga, la protagonista absoluta de esta tercera parte va a ser una joven fémina, lla-

## LAS CLAVES DEL MEJOR TERROR...





**1 AVANZAR A "TIENTAS".** La escasez de luz será una constante en todos los escenarios, y tendremos que explorarlos "despacito" para no dejarnos ningún objeto.

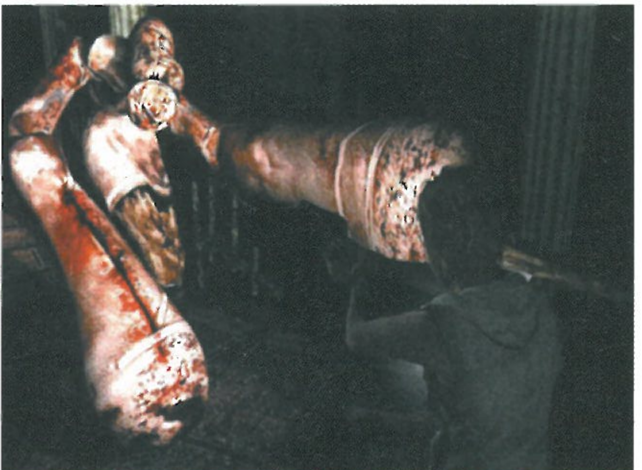
**2 ELIMINA A LOS "BICHOS".** En cada esquina nos esperan numerosos monstruos: acabar con ellos será vital en el juego... y evitar que ellos nos liquiden, claro.

**3 UNA HORRIBLE HISTORIA.** Como en las películas de terror, una parte fundamental del juego será su argumento que, como en anteriores *Silent Hill*, será escalofriante.

**4 RESOLVER ENIGMAS.** Otro elemento que no faltará son los puzzles y gracias a ellos, avanzar por parques de atracciones, hoteles y demás, será una pesadilla.



El mal gusto será una constante en el juego, y no faltarán ni las criaturas desagradables, ni los escenarios manchados por todo tipo de fluidos...



Los enemigos adoptarán unas formas más "asquerosas" y desagradables que en la anterior entrega, y veremos zombis, mutaciones, perros... y otros seres de malvivir.

mada Heather. A diferencia de los anteriores protagonistas, ella no llegará a Silent Hill siguiendo una misteriosa carta, o persiguiendo la silueta de un familiar. Su caso será distinto y llegará al tenebroso pueblecito tras despertar de una pesadilla, en el que parecía que iba a ser un día de compras normal y corriente. Sin embargo, pronto se dará cuenta de que las cosas en Silent Hill han cambiado, que hay criaturas que la acechan y que sólo un detective algo mayor se comporta de manera normal en el caos que la rodea. No sabe que su pesadilla no ha hecho nada más que empezar, que el pueblo está misteriosamente solitario y que, una vez más, cientos de criaturas horrorosas sedientas de sangre se han apoderado de las calles.

> TERROR, PUZZLES, ACCIÓN Y MUCHA OSCURIDAD, SERÁN LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE ESTE TERRORÍFICO TÍTULO.

### MÁS ACCIÓN.

Aunque Heather nunca se ha visto en una situación igual, pronto se dará cuenta de que sólo sobrevivirá haciendo frente a las variadas

# UNA DE CURIOSIDADES...

**La banda sonora** de *SH3* se regalará en los Estados Unidos con las primeras 500.000 copias que se pongan a la venta... ¿Tendremos la misma suerte en Europa?

**El primer *Silent Hill*** fue desarrollado por el Silent Team, un reducido grupo de personas que ha continuado su labor en los tres juegos de la saga.

***Silent Hill 3*** utilizará un nuevo sistema de sonido desarrollado por Konami, que emula el sonido 5.1 con un "simple" televisor estéreo, (con unos mejores resultados que los "oídos" en *Silent Hill 2*).

**2.000.000 de copias** vendió la anterior entrega de la saga en todo el mundo. En Europa tuvo muy buena acogida.

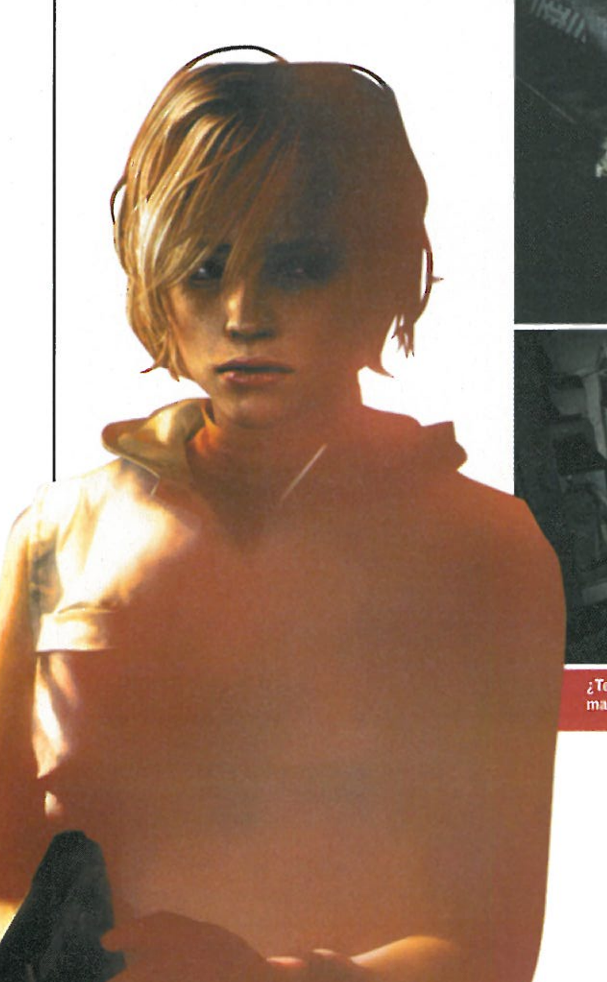
**New Line Cinema** y Dark Aura están preparando la película inspirada en el universo *Silent Hill*, de la que sólo se sabe que ya ha concluido la pre-producción.



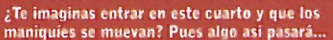
Como es habitual en la serie, para realzar aún más los momentos de pánico, veremos numerosas secuencias de vídeo, en las que Heather se verá acosada u observada por algún enemigo, al que tarde o temprano veremos.









¿Te imaginas entrar en este cuarto y que los maniquíes se muevan? Pues algo así pasará...

Como si de un pasaje de terror se tratara, *SH3* nos va a ofrecer un montón de sustos y situaciones angustiosas.

aberraciones que saldrán a su paso. Para ello, deberá encontrar y utilizar todo tipo de armas, desde barras de hierro, cuchillos, fusiles y otras muchas herramientas de "trabajo" que, sin duda, tendrán una mayor presencia en el desarrollo del juego, comparado con en anteriores entregas de la saga. No obstante, tampoco penséis que va a ser un juego de acción al estilo *Syphon Filter*, que no todo va a ser disparar...

## PUZZLES CON LÓGICA.

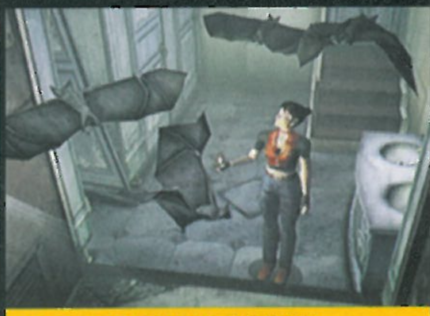
A menudo nos encontraremos retos que nos obligarán a devanarnos los sesos, pero siempre utilizando la lógica (no serán enrevesados puzzles

Los enemigos nos atacarán desde todos los frentes: los gusanos gigantes aparecerán a nuestros pies, los perros y enfermeras por "tierra" y algunas nuevas criaturas desde el techo. Y todo para que no descansemos...



El apartado gráfico promete estar muy por encima de todo lo visto en PS2, y nos mostrará unos personajes tremendamente realistas, y sobre todo, muy bien animados. Vais a alucinar cuando veáis sus gestos.

## LOS RIVALES A BATIR...



### 1 RESIDENT EVIL

Hasta ahora, es la aventura más equilibrada, terrorífica, larga y entretenida de PS2, incluso por delante del mismísimo *Silent Hill 2*. Veremos si la tercera entrega consigue superarlo...



### 2 PROJECT ZERO

Otro gran juego de terror de PS2 y que gracias a sus innovadoras ideas (capturar fantasmas con una cámara de fotos) y sus momentos de tensión, se ha hecho un hueco entre los grandes.



La superposición de texturas en tiempo real va a permitir efectos como que sangren los objetos.

al estilo del primer *Silent Hill*). Además, determinados momentos de la acción también nos obligarán a pensar y a mirar en nuestro inventario de objetos antes de actuar. Así, por ejemplo, uno de los nuevos enemigos será un zombi que nos seguirá implacablemente, al que podemos despistar y atacar por la espalda si dejamos caer un chuletón fresco sobre el suelo... ¡Así de simple es la mentalidad de los zombis!

**VISUALMENTE IMPECABLE.** *Silent Hill 3* también va a llegar arropado por un despliegue técnico sobresaliente, muy superior al de *SH2*. Para lograrlo, el Silent Team (el equipo que ha diseñado toda la serie) ha realizado un nuevo y potente motor gráfico, en el que van a brillar con luz propia los diseños de los protagonistas, incluidas animaciones faciales, que van a estar muy por encima de todo lo visto en PS2, incluso de *Final Fantasy X*. Y eso por no hablar de los escenarios, en los que veremos un alucinante efecto de superposición de texturas, con el que los escenarios parecerán tener vida.

**PRIMERA IMPRESIÓN.** Promete ser muy superior a *SH2*, al menos visualmente. Puede que la mecánica no sea revolucionaria, pero pasaremos un mal rato... seguro.

# RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

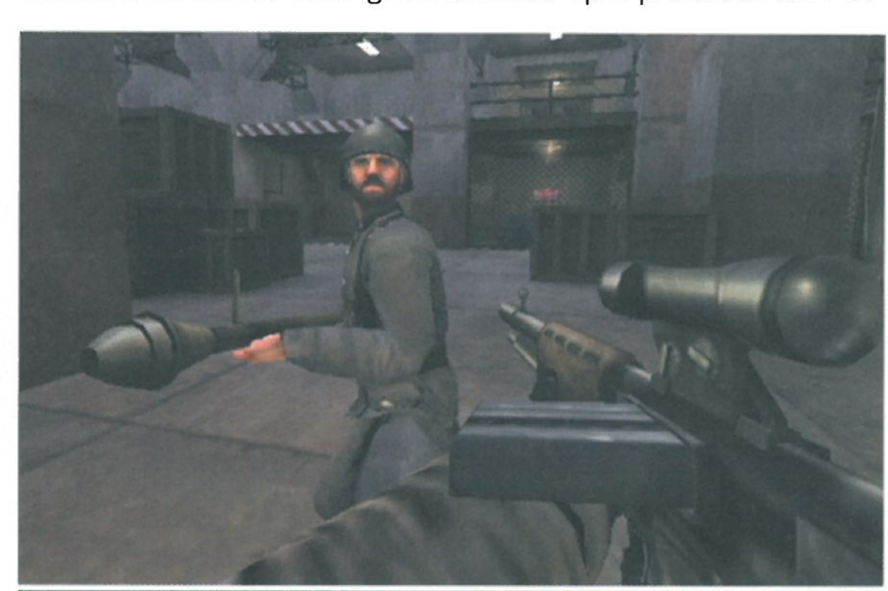
## Siente el horror en primera persona

Compañía **Activision** | Género **Shoot´em up** | Estado de desarrollo **85%**

Los nazis están haciendo experimentos genéticos y creando horribles criaturas. Acabar con ellos será nuestra tarea en este gran shooter que proviene de PC.



**SOLDADOS NAZIS**
**Ellos y sus asquerosos engendros serán nuestros enemigos en este shooter.**



**En *Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection* nos enfrentaremos contra los nazis y también contra los deformes monstruos creados por ellos. La perspectiva, como podéis ver, será siempre en primera persona.**

**En *Operation Resurrection* será muy importante afinar la puntería para eliminar a los múltiples enemigos.**



**El desarrollo se estructurará en diversas misiones, con objetivos principales, secundarios y muchos secretos.**



**La ambientación va a estar realmente lograda, aunque no será del todo realista ya que habrá mucha ficción.**

Después de convertirse en uno de los shoot´em up subjetivos más exitosos de PC, *Return to Castle Wolfenstein* también "visitará" PS2. En *Operation Resurrection* viajaremos a la Alemania nazi, donde se están haciendo experimentos genéticos para crear horribles criaturas. Y nuestro objetivo será, claro, acabar con ellos.

### EL MEJOR ARSENAL.

Así pues, a lo largo numerosas misiones deberemos enfrentarnos contra un sinfín de enemigos, primero simples soldados nazis pero luego, a medida que avancemos, nos las veremos con los terribles monstruos "prefabricados". Para ello, contaremos con muchísimas armas, algunas "históricas" (como el lanzallamas o el rifle sniper) y otras inventadas, producto de los experimentos nazis.

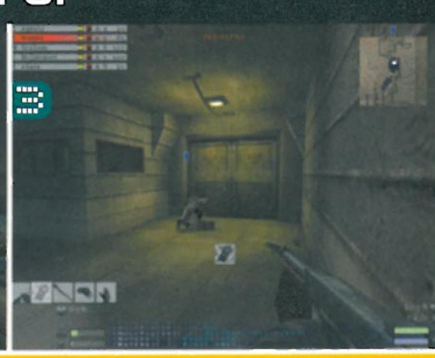
### NO TODO SERÁ DISPARAR.

Pero, aunque dominará el componente disparo, no será nuestra única preocupación. En ocasiones tendre-

# LAS CLAVES DEL MEJOR SHOOT´EM UP







**1 AMBIENTACIÓN SINGULAR.** La Segunda Guerra Mundial y, en particular, todo el entorno nazi, estarán bien recreados, aunque también habrá lugar para la ficción.

**2 MÚLTIPLES ARMAS Y ENEMIGOS.** Nos enfrentaremos con soldados nazis, pero también contra sus horribles criaturas. Para ello, contaremos con un increíble repertorios de armas.

**3 EXPERIENCIA DE JUEGO TOTAL.** En *RTCW* no sólo habrá que disparar a todo lo que se mueva. También habrá sitio para el sigilo y la infiltración, además de cooperar con aliados.





*RTCW* salió en PC en el año 2001. La versión de PS2 llegará con extras exclusivos, como un nivel en Egipto.



En *RTCW: Operation Resurrection* el componente disparo será fundamental, pero no el único. También habrá momentos en los que deberemos ser sigilosos y cooperar con aliados controlados por la CPU. Será muy variado.

SU EXCELENTE APARTADO GRÁFICO Y LA VARIEDAD DE SUS MISIONES HARÁN DE *RTCW* UN IMPRESCINDIBLE PARA FANS DEL DISPARO.

mos que infiltrarnos sin que nos vean, además de cooperar con algunos aliados para conseguir completar las misiones. La variedad en el desarrollo estará pues, asegurada.

## MÁS COMPLETO QUE EN PC.

Otro de los atractivos de *RTCW: Operation Resurrection* será su fenomenal acabado gráfico, que no tendrá nada que envidiar al de la versión de PC. Enormes escenarios, enemigos y personajes bien retratados, y todo moviéndose de forma muy fluida. Y si lucirá un apartado gráfico similar al de PC, el desarrollo será todavía mejor, ya que se va a incluir incluir además un nivel en Egipto especialmente creado para la ocasión, con nuevos secretos e ítems, todos ellos exclusivos de PS2.
En fin, que dentro de unos meses disfrutaremos de un shooter que sin duda estará entre los mejores.

# LOS RIVALES A BATIR...





**1 MEDAL OF HONOR**
Situado en la Segunda Guerra Mundial, *Medal of Honor: Frontline* tiene una ambientación a prueba de bomba y un gran apartado técnico.

**2 TIMESPLITTERS 2**
Es el shooter más completo y original de todo el catálogo. Sus modos de juego y variado desarrollo aseguran diversión para uno o varios jugadores.

# TRUE CRIME: STREET OF L.A.

## Lucha contra el crimen, en todos sus frentes

Compañía **Activision** | Género **Aventura y Conducción** | Estado de desarrollo **80 %**

Los Ángeles está controlada por el crimen organizado y sólo un hombre capaz de enfrentarse de igual a igual a los criminales podrá detenerles. Eso sí, tiene que ser un tipo duro y usar métodos poco ortodoxos. ¿Quieres ser tú ese hombre?



**NICK KANG**
Es el protagonista de la aventura, un policía duro que es expulsado del cuerpo por su exceso de celo y uso de métodos violentos.



Aunque el desarrollo del juego será similar al de la serie *GTA*, la acción será mucho más espectacular. El acabado gráfico resulta más realista y a nuestra disposición tendremos montones de armas reales para acabar con las mafias.




Además de liarnos a tiros a pie, también podremos repartir plomo mientras pilotamos nuestro bólido.



Uno de los aspectos más destacados de *True Crime* es lo completas que resultan sus peleas cuerpo a cuerpo.




*True Crime* nos llevará a recorrer una gran parte de la ciudad de Los Ángeles, perfectamente recreada.

Igual que en *The Getaway* o en cualquier *GTA*, nuestro protagonista, en este caso un ex-policía llamado Nick Kang, debe demostrar sus aptitudes tanto a la hora de conducir veloces vehículos, como cuando llegue el momento de darle gusto al gatillo o a los puños. Eso sí, en *True Crime* la acción va más allá de lo visto en *GTA*, ya que no sólo podremos montar auténticas batallas campales mientras conducimos, sino que además a la hora de pelear podremos ejecutar movimientos típicos de los juegos de lucha. Y todo mientras nos enfrentamos a más de 20 misiones.

### SIGUIENDO LA ESTELA DE LOS GRANDES.

Igual que en los clásicos de este nuevo y exitoso género de los "simuladores de mafioso", *True Crime* nos presenta un elaborado argumento, en el que se entremezclarán todos los elementos típicos de las películas de cine negro. El guión nos llevará a conocer a los más variados personajes, obligará a evolucionar a nuestro protagonista y

## » LAS CLAVES DE UN SIMULADOR DE MAFIOSO...







**1 DISPONER DE UN MONTÓN DE ARMAS.** Y poder disparar con ellas a docenas de mafiosos mal encarados. En estas zonas de disparo *True Crime* parece un arcade puro y duro.

**2 CONDUCIR Y MOVERNOS LIBREMENTE.** El juego nos llevará a recorrer 400 millas cuadradas de Los Ángeles. Además de pilotar los más potentes coches, podremos usar armas.

**3 LA MEJOR LUCHA CUERPO A CUERPO.** Si las peleas de *GTA* te han sabido a poco, espérate a ver éstas. Podremos hacer uso de movimientos típicos de las artes marciales.





A lo largo de las 20 misiones del juego, tendremos que cumplir cerca de un centenar de variados trabajos.



La estética del juego recordará a las películas de acción orientales, tanto por la espectacularidad de las peleas cuerpo a cuerpo, como por el enfoque de las escenas de acción y la ambientación en general.

**» *TRUE CRIME* SERÁ LA ÚNICA ALTERNATIVA A LA SERIE *GTA* Y A *THE GETAWAY*. PROMETE RECOGER LO MEJOR DE CADA UNO DE ELLOS.**

nos arrastrará a todo tipo de peligrosas situaciones: redadas antidroga, persecuciones, peleas en bares... Por supuesto, Nick podrá recorrer las calles libremente, visitar todo tipo de tiendas, desde armerías a pastelerías, hacer uso de docenas de armas y aprender nuevos estilos de lucha.

**PRIMERA IMPRESIÓN.** *True Crime* nos ha parecido de lo más prometedor, ya que no sólo va a ofrecernos la oportunidad de disfrutar de otra aventura al estilo de *GTA* o *The Getaway*, sino que además va a innovar, tanto en la explosiva presentación gráfica (donde destaca la genial recreación de la ciudad de Los Ángeles), como en el estilo de la acción, muy cercana a la espectacularidad de las películas de artes marciales. Sin duda, un juego que los amantes de la acción, la aventura y la conducción tendrán que seguir muy de cerca.

## » LOS RIVALES A BATIR...



**1 GTA VICE CITY**
El mejor exponente de los "juegos de mafiosos". Tiene en la variedad su gran virtud, aunque *True Crime* le seguirá de cerca con sus 100 objetivos.

**2 THE GETAWAY**
Su realismo y su estructura por misiones es lo más destacado del éxito de Sony. *True Crime* va a tener un toque gráfico y de desarrollo similar.

# SOUL CALIBUR 2

## Desenfunda tu espada para el duelo definitivo

Compañía **Namco** | Género **Lucha** | Estado de desarrollo **90 %**

**Bajo este nombre se esconde la otra gran saga de lucha ideada por los padres de *Tekken*, que tiene como rasgos de identidad unos luchadores equipados con armas blancas y una marcada ambientación medieval.**

**» MITSURUGI**
**Es el luchador más emblemático, y ha aparecido en las tres entregas. ¿Su arma? Una afilada katana.**



Casi todo el peso del combate lo llevarán las armas blancas, entre las que podremos encontrar distintos tipos de espadas, nunchakus, bastones de madera, hachas... en fin, un conjunto de armas muy variado y atractivo.


Como en *Tekken 4*, los escenarios facilitarán ciertas acciones estratégicas, como arrinconar al rival.



Esta saga se estrenó en PSOne bajo el nombre de *Soul Edge*, del que aún conserva algunos luchadores.


Entre los luchadores habrá de todo: ágiles señoritas, "mazacotes" de 500 kilos, caballeros andantes...

De cara a la vuelta al "cole", Namco va ofrecernos la alternativa más sólida a los mejores juegos de lucha de la actualidad, *Tekken 4* y *Mortal Kombat V*. Su nueva joya se llamará *Soul Calibur 2*, un título que va a aunar técnica y diversión para ofrecernos los combates más espectaculares que podemos encontrar en el catálogo de PS2.

### SÓLO ARMAS BLANCAS.

La principal diferencia con otros juegos de lucha va a radicar en que todos los luchadores van a disponer de un arma blanca, que será la base de la inmensa mayoría de sus ataques (llaves, combos...etc). La lista de armas todavía no está cerrada, pero ya se sabe que habrá un gran abanico de espadas (Katanas, Sais...), hachas, nunchakus y bastones de madera, entre otros.

### SENCILLO Y DIRECTO.

*SC2* va a ser fiel al estilo de la serie al ofrecernos un sencillo sistema de control que, pese a ser similar al de

# LAS CLAVES DE LA MEJOR LUCHA...










**1 DOMINAR UN MONTÓN DE ARMAS.** Cada arma tiene su técnica y para ser un verdadero experto tendremos que practicar con todas ellas (espadas, hachas, nunchakus, bastones...).

**2 COMPITE SÓLO CON LOS MEJORES.** El modo Quest nos invitará a viajar por todo el mundo buscando rivales, consiguiendo espadas nuevas... Un modo de juego con posibilidades.

**3 CONTROL ASEQUIBLE PARA TODOS.** ¿*Tekken 4* te parece un infierno? Pues no te preocupes, porque *SC2* te resultará más sencillo y tendrá casi la misma cantidad de golpes.






Entre los personajes habrá sorpresas, como Heihachi (de *Tekken*) y Spawn, creado por Todd McFarlane.



El modelado de los personajes no tiene nada que envidiar a otros juegos del género, como *Tekken 4*, y pondrá en pantalla unos luchadores con una musculatura muy bien formada y con unas vestimentas hiperdetalladas.

## LA ESPECTACULARIDAD DE LOS COMBATES, SU DURACIÓN Y SU CONTROL HARÁN DE *SC2* LA MEJOR ALTERNATIVA A *TEKKEN 4*.

*Tekken*, resultará mucho más fácil y permitirá ejecutar espectaculares combos desde la primera partida. Y todo, usando tres botones de ataque (dos para la espada y uno para patadas) y uno de defensa. Va a ser uno de esos juegos que hasta el menos experto dominará en dos horas.

### ¡¡Y ENCIMA LARGO!!

Por si los gráficos, el control y el encanto de las armas y de la ambientación fuera poco, sus creadores también trabajan duro en el Quest Mode, un modo en el que debemos "viajar" por el mundo peleando con todo tipo de variantes (envenenado, contra cinco enemigos seguidos...). Si superamos estos retos, conseguiremos armas nuevas, que podremos usar en otros modos de juego.
Lo dicho, un atractivo y espectacular arcade de lucha que no debéis perder de vista. ■

# LOS RIVALES A BATIR...







**1 MORTAL KOMBAT V**
Ha sido una de las últimas sorpresas del género y uno de los pocos que ha ofrecido un control novedoso. También tiene modos de juego duraderos.

**2 TEKKEN 4**
Es el indiscutible rey del género y lo tiene casi todo: miles de golpes, estilos realistas, modos de juego atractivos... Por ahora es el mejor y punto.

# FINAL FANTASY X-2

## El mejor juego de rol continúa en 2003...

Compañía **Square** | Género **Rol** | Estado de desarrollo **A la venta en Japón**

La presentación en sociedad de *FFX-2* ha provocado, al que más y al que menos, todo tipo de inquietudes... ¿Se trata de un "remake" de *FFX*? ¿Estamos ante un juego nuevo? ¿O es en realidad otra forma de llamar a *FFXII*? Vamos a intentar aclararlo todo...




*FFX-2* va a retomar el argumento donde acabó *FFX*, y nos presentará a una Yuna más valiente que, tras derrotar al malvado Sinh, ha formado un grupo de "busca-esferas" en compañía de Rikku y Pine, un chica nueva en el "barrio".




*FFX-2* va a ofrecer un apartado gráfico parecido al de su antecesor, pero con numerosos detalles mejorados.



Muchos escenarios y personajes los conoceremos de *FFX*, aunque las situaciones y aventuras serán nuevas.

**» YUNA**
**Ha "dejado" la magia para convertirse en una aventurera que utilizará dos pistolas para defenderse.**

## LAS CLAVES DEL MEJOR ROL...













**1 EXPLORA Y CONVERSA.** En los todos los escenarios que compondrán el juego podremos hablar con cientos de personajes, buscar objetos, comprar en tiendas...

**2 PARTICIPA EN COMBATES.** A cada paso puede aparecer un nuevo enemigo; la mejor forma de acabar con cualquiera de ellos será en un combate por turnos.

**3 LA HISTORIA, A MEDIDA.** *X-2* será el primer capítulo no lineal, ya que podremos escoger las misiones en las que participamos, y el orden en que lo hacemos.

**4 SALTOS Y AVENTURAS.** Por primera vez en la saga se están introduciendo elementos de las aventuras tipo *Tomb Raider*: habrá que saltar, agarrarse a salientes...



Como es habitual, Square adornará su última creación con cientos de detalles propios de la serie, como los indispensables Chocobos (estos "pollos" amarillos).




La magia y la fantasía estarán presentes en cada segundo de la aventura, y podremos visitar templos y ciudades fantasma en las que nos aguardan mil y una aventuras.

El gran éxito de *FFX* en Japón ha "forzado" a Square a romper una de sus reglas básicas con la saga *FF*: no hacer una secuela de una de sus secuelas, valga la "rebuznancia". No obstante, *FFX* ha calado hondo entre el público japonés, que ve en Yuna a una heroína sumamente atractiva. Por esta razón, Square ha decidido dar luz verde a *FFX-2*, una nueva aventura en la que Yuna, Rikku y Pine, una nueva fémina, asumirán el protagonismo.

### NI DIEZ, NI DOCE: X-2.

Ante todo, debe quedar una cosa bien clara: *FFX-2* es la continuación de *FFX*. No se trata ni de ningún capítulo posterior (*XI*, *XII*...), sino de una secuela, en toda la extensión de la palabra. De este modo, encontraremos personajes y escenarios vistos en *FFX*, junto con un montón de novedades y un argumento ideado para este *X-2*. Así, el primer cambio de *FFX-2* serán sus "protas", ni más ni menos que tres chicas.

> EL ÉXITO DE *FFX* EN JAPÓN HA SIDO EL DETONANTE PARA QUE SQUARE SE DECIDIERA A CREAR ESTA SECUELA, *X-2*.

## UNA DE CURIOSIDADES...

**33.000.000 de copias** vendidas en todo el mundo. Es la cifra de ventas acumuladas de la saga, desde que se puso a la venta el primer capítulo en Japón en 1987.

**Seis consolas distintas** han tenido el honor de acoger *FF*, y algunas de sus variaciones. A saber: Nes, SuperNes, PSOne, PS2, Game Boy y Wonder Swan.

**2.000.000 de** copias es la cantidad que espera vender Square de *X-2* en Japón.

***FFVII* es la entrega** más valorada por los japoneses. Es más, Square bromea con la posibilidad de un *FFVII-2*...

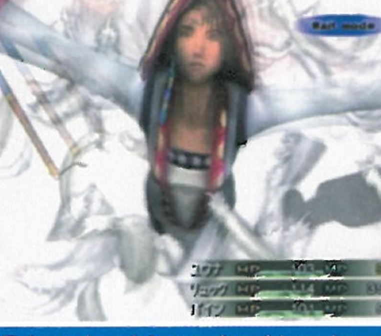
**El merchandising** es otra parte importante del fenómeno *FF*. A la venta hay todo tipo de cosas: bandas sonoras, ropa, periféricos, peluches, relojes, colgantes, mecheros y... ¡hasta unos aperitivos!




Yuna y compañía tendrán una rival en su trabajo como buscadoras de esferas. Se tratará de esta imponente rubia, que atiende al nombre de Le Blanc, y siempre estará escoltada por estos dos individuos.





El sistema de combates va a ofrecer interesantes novedades, como combos y cambios de vestuario.



Para viajar por Spira y recoger esferas, dispondremos de esta aeronave desde el principio del juego.

**RIKKU**
**Otra conocida de *FFX* que volverá con renovados aires y... un poco más provocadora. Su habilidad: meter la mano en bolsillo ajeno.**

**PINE**
**Por ahora es el único personaje nuevo. Tendrá un carácter fuerte y habilidad para el ataque físico.**

La cabecilla será Yuna, que regresará más valiente y aventurera, quien en compañía de Rikku y Pine se dedicará a recolectar esferas con pedazos de la historia de su planeta.

### AVENTURAS A LA CARTA.

Junto con la presencia femenina, otra novedad digna de mención es que *FFX-2* no va a ser lineal, es decir, dependiendo de las decisiones que tomemos, el desarrollo variará. Un ejemplo: tendremos libertad para decidir el orden en el que buscamos las esferas, algo que por supuesto afectará al argumento. En este sentido, Square ya ha adelantado que para ver el juego completo debere-




Animaciones faciales, vestimentas, peinados... todos los detalles de los personajes de *FFX-2* pondrán aún más alto el listón en materia gráfica. En ningún otro juego encontraréis unos protagonistas tan bien definidos y detallados.



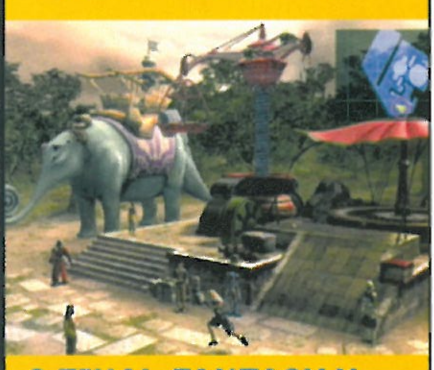

Los que hayan tenido el placer de jugar a *FFX*, podrán reencontrarse con algunos de sus protagonistas, como el felino Kimarih o Lulú. Y los que no lo hayan jugado, tranquilos, que no tendrán problemas para ponerse al día.

## LOS RIVALES A BATIR...




### 1 KINGDOM HEARTS

Es el último juego de Square, y tiene un talante diferente, más enfocado a la acción. Además tiene el aliciente de contar con algunos de los personajes más famosos de Disney, como Goofy.



### 2 FINAL FANTASY X

Es el último mito de rol, al que sin duda superará en los apartados técnicos, pero... ¿ofrecerá una historia igual de apasionante? ¿Será más divertido? En menos de medio año lo sabremos...



Tidus, el protagonista de *FFX* se asomará también por esta secuela... ¿será real o se tratará de un sueño?

mos jugarlo unas cuantas veces, ya que realizar unas misiones nos impedirá disfrutar de otras...

### TURNOS MÁS DIVERTIDOS.

Los combates seguirán siendo por turnos, pero profundizarán en el sistema de *FFX*. La novedad más llamativa será el llamado "Dress System", o sistema de "trajes", mediante el cual podremos cambiar de atuendo durante el combate y con ello adquirir temporalmente la apariencia y habilidades de otra "profesión". Por ahora se conocen algunos de estos "trabajos", como mago blanco, pistolero, mago negro o ladrón. No menos relevante se nos antoja el sistema de combos durante los combates, mediante el que será posible enlazar los ataques de los tres personajes en un mismo turno.

### PRIMERA IMPRESIÓN.

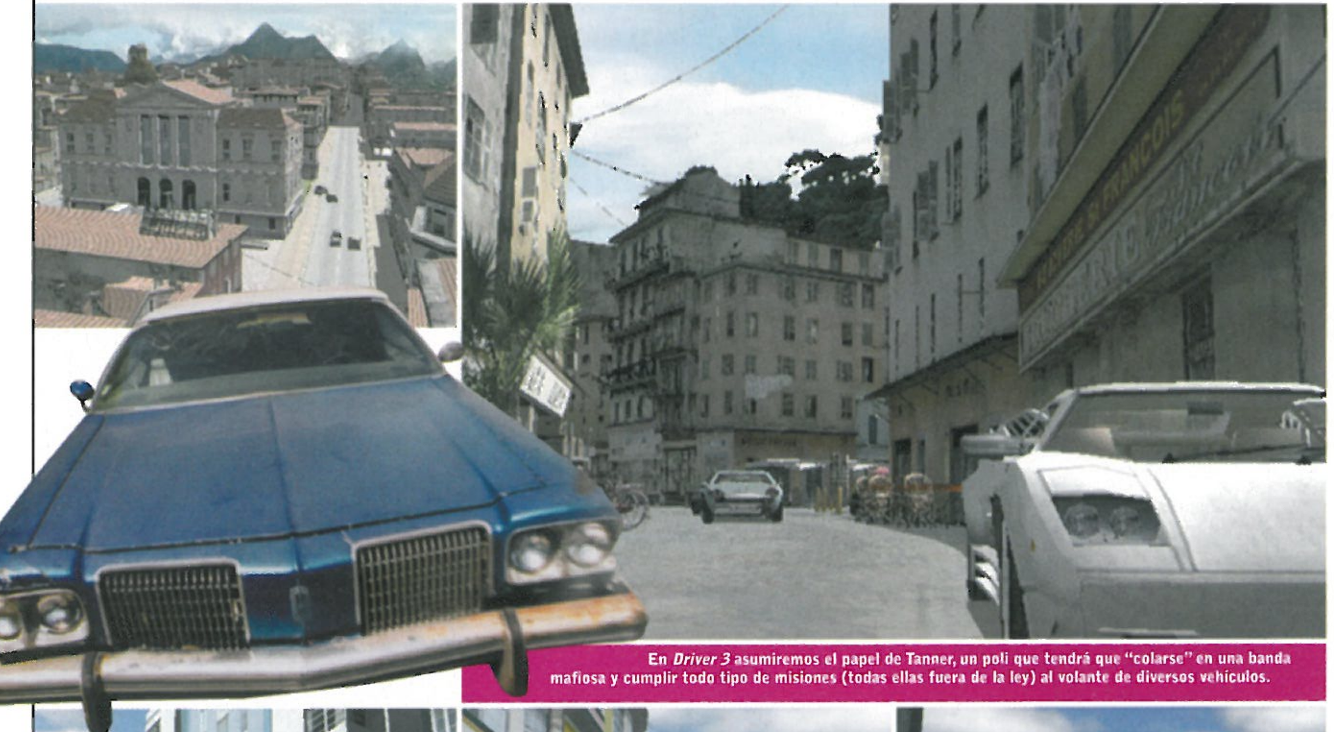
Aunque todavía no le hemos podido echar el "guante", todo apunta a que los seguidores de *FFX* tenemos ante nosotros una cita obligada que, ni gráfica ni argumentalmente, parece haber perdido ni un ápice de atractivo. Y eso sin olvidar las prometedoras novedades con las que Square ha culminado esta "secuela de secuela". En fin, armaros de paciencia, porque todavía queda para ponerle la mano encima... ■

# DRIVER 3

## El regreso del decano del "crimen al volante"

Compañía **Reflections** | Género **Aventura y Conducción** | Estado de desarrollo **60 %**

Recorrer una ciudad cumpliendo misiones a bordo de nuestro coche está muy "de moda" hoy, pero ya lo hacíamos en PSOne con los dos primeros *Driver*. Pronto el "padre" de las aventuras de conducción volverá para demostrarnos quién manda...



En *Driver 3* asumiremos el papel de Tanner, un poli que tendrá que "colarse" en una banda mafiosa y cumplir todo tipo de misiones (todas ellas fuera de la ley) al volante de diversos vehículos.

Como novedad, en esta tercera parte podremos entrar en algunos edificios, además de ir a pie y disparar.



El control de los vehículos será bastante arcade, lo que nos permitirá realizar todo tipo de maniobras al volante.



Habrá más de 50 vehículos en todo el juego, que se irán abollando y rompiendo tanto por fuera como por dentro.

Aventuras tan geniales como *GTA Vice City* o *The Getaway* le deben mucho a la serie *Driver*. Dos juegos que salieron para PSOne en 1999 y 2000 y que sentaron las bases de las futuras aventuras de conducción (con permiso de los dos primeros *GTA*). Tras casi 4 años, la serie al fin salta a PS2. Y la espera merecerá la pena...

### FIEL A SI MISMO.

En *Driver 3* volveremos a encarnar al policía Tanner y nuestro objetivo a lo largo de las 30 misiones que ofrecerá el juego será infiltrarnos en una peligrosa organización mafiosa para, desde dentro, poder recoger pruebas y así desmantelar la banda. Para ello, tendremos que ganarnos su confianza realizando los más diversos encarguitos al volante. Y claro, todos ellos serán ilegales...

### RENOVARSE O MORIR.

La conducción temeraria será, pues, nuestro pan de cada día, aunque también podremos bajarnos del co-

## LAS CLAVES DE UNA AVENTURA "SOBRE RUEDAS"







**1 CIUDADES MUY REALES**
Los chicos de Reflections se han tomado muy en serio este aspecto y nos ofrecerán una recreación de Niza, Miami o Estambul realmente flipante.

**2 EN COCHE MEJOR QUE A PIE**
A pesar de que por primera vez podremos entrar en edificios a pie, el 70% de la aventura iremos conduciendo por los 750 kilómetros que ofrece.

**3 UNA HISTORIA CON MUCHO GANCHO**
En *Driver 3* volveremos a controlar a Tanner, y deberemos infiltrarnos en un grupo mafioso para recoger pruebas y poder así meterles en "chirona".





Aunque la estructura del juego en misiones será lineal, la forma de resolverlas nos dejará bastante libertad.



La recreación de Niza, Miami y Estambul (las tres ciudades del juego) será para quitarse el sombrero. Entre las 3 sumarán unos 30.000 edificios y todas ellas tendrán muchísima vida, además de ser muy interactivas.

### CON MÁS CONDUCCIÓN QUE AVENTURA A PIE, EL NUEVO *DRIVER* PROMETE ALCANZAR UN REALISMO VISUAL SIN PRECEDENTES.

che, entrar en edificios, robar otros vehículos y, por supuesto, llevar armas. Estas novedades le darán un toque de frescura, aunque ya os adelantamos que no será tan "bestia" como *Vice City* y que habrá más conducción que acción a pie.

**CIUDADES REALES.**
La aventura se desarrollará en Niza, Miami y Estambul, ciudades que estarán recreadas a la perfección. Para que os hagáis una idea, cada ciudad tendrá unos 10.000 edificios y un total de 750 kilómetros para recorrer con los más de 50 vehículos que incluirá el juego (entre coches, camiones y lanchas). Los escenarios, además de bien realizados, estarán superpoblados y serán interactivos. Que *Driver 3* tiene una dura competencia está claro, pero por lo que hemos podido ver tiene recursos de sobra para llegar a lo más alto.

## LOS RIVALES A BATIR...





**1 THE GETAWAY**
La opción "mafiosa" de Sony nos propone una aventura muy cruda y realista. *Driver 3* lo tendrá difícil, porque el Londres de *The Getaway* es genial...

**2 GTA VICE CITY**
El mejor simulador de "matón" del momento. Su estructura es menos lineal que la que ofrecerá *Driver 3* y, además, éste será menos "bestia".

# Y aún hay más...

Aparte de todos los juegos que os hemos mostrado, las compañías están trabajando a marchas forzadas en otro buen puñado de títulos que a buen seguro coparán los puestos más altos de las listas de ventas a lo largo del año.

## ZOE 2 El futuro continúa siendo de los Mechas

Compañía **Konami** | Género **Acción** | Fecha Prevista **Octubre 2003**

Nuestro Mecha dispondrá de un amplio abanico de armas y habilidades, como esta vistosa espada láser.

*ZOE 2* contará con un argumento de corte futurista, en el que el Anime y los Mechas han sido las principales fuentes de inspiración, y nos permitirá disfrutar de unos espectaculares combates entre robots de tamaño gigantesco.



*Zoe* fue uno de los primeros juegos en aprovechar el potencial de PS2 y su gran éxito en Japón ha propiciado la aparición de una serie de animación de esta mejorada secuela, en la que ha intervenido Hideo Kojima, el padre de la saga *Metal Gear*. *ZOE 2* ofrecerá una historia completamente nueva y un montón de novedades jugables.

**ACCIÓN, ANIME Y MECHAS.** *ZOE 2* volverá a combinar un enfoque de la acción y un ritmo narrativo propio de las mejores series de animación. Los combates con Mechas serán rápidos, espectaculares y repletos de efectos visuales. Habrá nuevas armas, un montón de combos, enemigos finales... en fin, un juego de acción que promete.

# INDIANA JONES
## Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
### Prepara tu látigo y tu kit de arqueólogo...

Compañía **LucasArts** | Género **Aventura** | Fecha Prevista **Junio**

El mito del cine de aventuras, el mismísimo Indiana Jones, ya tiene casi a punto su reaparición en los videojuegos. Protagonizará una aventura en la línea de *Tomb Raider*, en la que no faltarán la acción, los puzzles ni los saltos. Y todo, como en las pelis, con un argumento muy atractivo y mucho sentido del humor.







Durante sus aventuras, Indy deberá medirse con muchos enemigos, ya sea a base de puñetazos, armas o látigo.



*La Tumba del Emperador* nos invitará a viajar por numerosos países, como China, donde nos aguardan cientos de peligros.

# BREATH OF FIRE:
## DRAGON QUARTER
### Un nuevo enfoque para los juegos de rol

Compañía **Capcom** | Género **Rol** | Fecha Prevista **Septiembre**



Precedido de muy buenas críticas en los Estados Unidos, la nueva entrega de la saga *Breath Of Fire* adoptará el sistema de juego de los Dungeon RPG, es decir, tendremos que recorrer mazmorras peleando con todo lo que salga a nuestro paso, recoger objetos, buscar aliados... Gracias al Cel-Shading, el juego gozará de un acabado muy atractivo.




Mediante el Cel-Shading, *Dragon Quarter* ofrecerá un look muy parecido al de *Dark Chronicle*, con un aspecto de dibujo animado muy sugerente y atractivo.

## DARK CHRONICLE

Compañía **Sony**
Género **Juego de Rol de acción**
Fecha prevista **Junio**



*Dark Chronicle* adoptará un esquema de juego parecido al de *Dark Cloud*, y nos invitará a recorrer mazmorras, conversar con gente, pelear... No faltará en llamado Georama, mediante el cual construimos y modificamos el aspecto de los escenarios. Y todo con el tan de moda efecto Cel-Shading.

## ICO 2

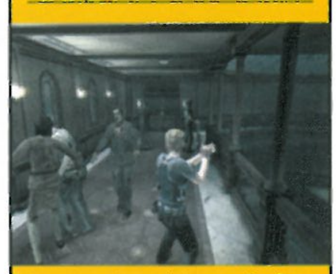
Compañía **Sony**
Género **Aventura**
Fecha prevista **Diciembre**



Sony ha confirmado que ya está trabajando en la secuela de ICO, una de sus aventuras más preciosistas del año pasado. Poco más se sabe, salvo lo que se puede extraer de esta imagen y que probablemente veremos algo jugable en el cercano E3 de mayo...

## RESIDENT EVIL DEAD AIM

Compañía **Capcom**
Género **Acción**
Fecha prevista **Octubre**



La nueva entrega de la saga *Gun Survivor*, que como sabéis es de pistola en vista subjetiva, volverá a ambientarse en la saga *Resident Evil*. Incluirá una vista en tercera persona, muchos más zombies en pantalla...

## CHAOS LEGION

Compañía **Capcom**
Género **Acción**
Fecha prevista **Septiembre**





Capcom ya tiene listo el nuevo "sucesor" de *Devil May Cry*, un juego que también estará repleto de acción y que contará con una ambientación aún más gótica. El argumento nos contará una historia de corte fantástico, en la que deberemos parar al malo de turno derrotando a sus huestes. Habrá numerosas armas, podremos "invocar" ejércitos... En fin, muy prometedor.

## CLOCK TOWER 3

Compañía **Capcom**
Género **Survival Horror**
Fecha prevista **Diciembre**

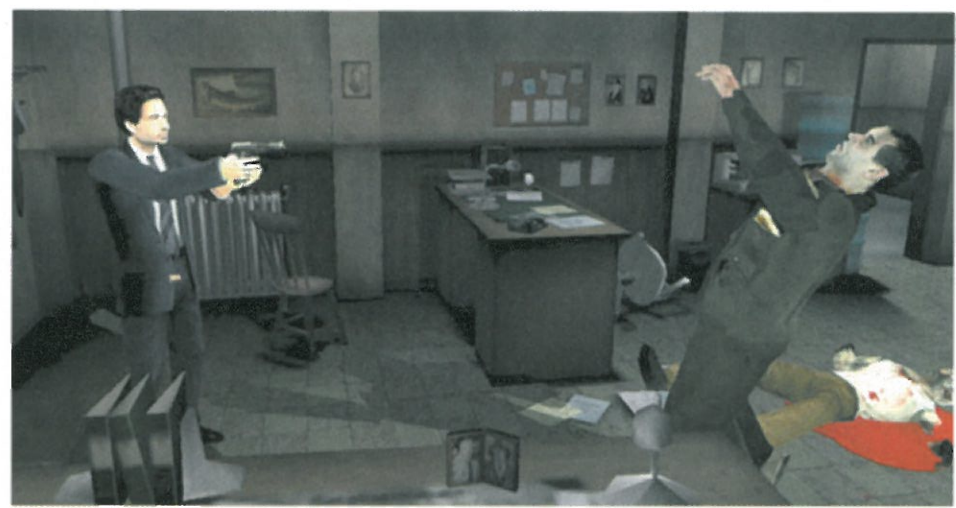


Para finales de año, Capcom arremeterá con otro Survival Horror, que en este caso nos colocará en el pellejo de una jovencita, con la difícil tarea de sobrevivir en una gigantesca mansión habitada por cinco monstruos dispuestos a acabar con ella.

# X-FILES RESIST OR SERVE

## Mulder y Scully ya tienen su propio Survival Horror

Compañía **Ubi Soft** | Género **Survival Horror** | F. Prevista **Septiembre**





El inexpresivo David Duchovny será uno de los personajes controlables en este atractivo Survival Horror.



*Resist or Serve* combinará acción, puzzles, sustos y otros elementos habituales en este tipo de aventuras.

La televisiva serie "Expediente X" se estrenará en PS2 con una aventura de corte muy distinto a la que pudimos ver en PSOne hace ya tiempo. Será un Survival Horror en toda regla, en el que habrá zombis y otros muchos fenómenos sin explicación, a los que los agentes Mulder y Scully deberán hacer frente.
Y como otros juegos del género, *Resist or Serve* también nos ofrecerá puzzles, acción, sustos... y un apartado gráfico en el que podremos reconocer a los protagonistas de la serie. La verdad está ahí fue... en PS2.

# STAR OCEAN 3

## ¿Podremos por fin disfrutar del ROL de Enix?

Compañía **Enix** | Género **Rol** | Fecha Prevista **Sin Confirmar**

La reciente fusión de Square y Enix nos hace soñar con la posibilidad de ver sus juegos fuera de Japón. El último de ellos, que se acaba de poner a la venta en Japón, ha sido este *SO3*, un título que ha recibido muy buenas notas y que atesora una calidad gráfica y argumental similar a la de *FFX*.



Los combates de *SO3* son por turnos, y tremendamente espectaculares.



Gráficamente, *SO3* es una auténtica joya, que poco tiene que envidiar a *FFX*.

# GLASS ROSE

## ¡Se acerca el primer juego de terror periodístico!

Compañía **Capcom** | Género **Aventura** | Fecha Prevista **Sin confirmar**

Es el último proyecto de Capcom para PS2, un título que guardará muchos parecidos con *Shadow Of Memories*, de Konami. En él, encarnaremos a un periodista que está investigando un asesinato ocurrido en 1929, y que además puede viajar en el tiempo para visitar el lugar del crimen. Tiene muy buena pinta.







El actor japonés Masahiro Matsuoka ha servido como modelo para diseñar al protagonista de *Glass Rose*.



Los viajes en el tiempo serán fundamentales para resolver el asesinato que da pie al argumento de *Glass Rose*.

# RED DEAD REVOLVER



## Un viaje en el tiempo al lejano Oeste

Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Fecha Prevista **Octubre**



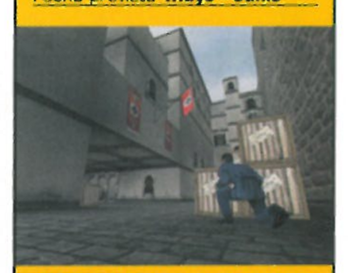
El lejano Oeste ha sido la fuente de inspiración para este nuevo juego de acción de Capcom, en el que encarnaremos a un vaquero con un único objetivo: vengarse de los bandidos que acabaron con su familia. Ofrecerá muchos tiroteos, persecuciones a caballo, banda sonora a cargo de Ennio Morricone...



*Red Dead Revolver* nos permitirá viajar al lejano Oeste, protagonizar tiroteos contra bandidos, enfrentarnos a los jefes de las bandas, montar a caballo...

### THE GREAT ESCAPE

Compañía **SCI**
Género **Aventura**
Fecha prevista **Mayo - Junio**



Un clásico del cine de aventuras, protagonizado por Steve McQueen, que va a ser convertido a consola. El objetivo será escapar de prisiones como Colditz, haciendo uso del sigilo, el ingenio... y alguna que otra arma.

### STARCRAFT GHOST

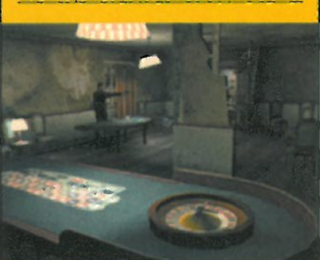
Compañía **Blizzard**
Género **Acción**
Fecha prevista **Noviembre**



Uno de los juegos de estrategia de PC más aclamados de todos los tiempos va a saltar a consola en forma de aventura de acción, en la que se combinarán una ambientación futurista con el sigilo y la acción más desenfrenada. Una mezcla muy atractiva.

### EXPANSIÓN THE GETAWAY

Compañía **Sony**
Género **Aventura de acción**
Fecha prevista **Diciembre**



Sony ya ha confirmado que para finales de año espera tener listo un disco de expansión para *The Getaway*, que contendrá una nueva historia con nuevas misiones. No será la secuela, sino una ampliación del juego original.

# 2003, el año del juego Online en PS2

Sony Europa ya está trabajando a marchas forzadas para poner en funcionamiento su red de juego Online y, poco a poco, sen va conociendo nuevos detalles. Si quieres saberlo todo sobre esta modalidad de juego, sigue, sigue leyendo...





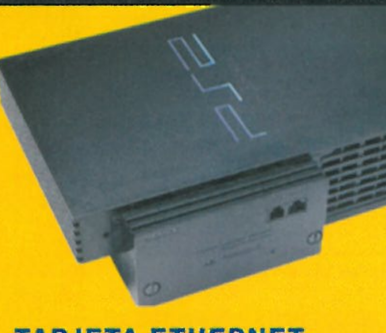





SOCOM | EVERQUEST ONLINE ADVENTURES | RESIDENT EVIL ONLINE | HARDWARE

## LO QUE TE HARÁ FALTA PARA JUGAR ONLINE

Aparte de una PS2, tendremos que comprar un kit de conexión compuesto por varios discos y una tarjeta Ethernet. En segundo lugar, tendremos que contratar el acceso a Internet, que podrá ser de banda ancha o a través de la línea telefónica normal.



### TARJETA ETHERNET

**Como los puertos USB, las tarjetas Ethernet también provienen del PC y en realidad son tarjetas de red, que permiten conectar un dispositivo (PC o PS2 en este caso) a una red (Internet, LAN...).**

## CÓMO CONECTARSE A INTERNET



### 1. A TRAVÉS DE UN ROUTER

**Muchos proveedores de banda ancha dan de "serie" un router, un aparato que permite "repartir" la conexión entre distintos dispositivos de una red (PCs, una PS2...). En EE.UU es lo más extendido.**



### 2. A TRAVÉS DE UN MÓDEM

**Existen muchos tipos de módem, aunque si no son de banda ancha suelen ser bastante lentos (y más baratos). A PS2 podremos conectar tanto un módem normal como uno de Banda Ancha.**

Finalmente, pese a todo lo que se había dicho desde la última feria E3, Sony va a apostar por una red Online enfocada única y exclusivamente al juego. Con este nuevo enfoque, eso de navegar por páginas web, bajar vídeos, enviar e-mails y otras posibilidades que se habían anunciado van a quedar en el olvido para potenciar lo que realmente interesa: jugar con y contra otros jugadores.

### ¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR ONLINE CON PS2?

Para poder disfrutar del juego Online con PS2, Sony va a poner a la venta un pack de conexión, que estará compuesto por un adaptador Ethernet, un juego completo y un disco con demos, todo al precio de una novedad (aproximadamente 60 Euros). Sin embargo, para poder jugar nos harán falta otros dos elementos más: un módem (o Router) y la conexión a Internet. Ésta última se puede contratar actualmente con numerosos proveedores, que ofrecen conexiones de banda ancha, como la famosa ADSL, o bien servicios más lentos y económicos, a través de la línea telefónica estándar. En ambos casos hace falta un módem, que dependiendo del servicio puede venir incluido en la tarifa o no. En cualquier caso, con ambos tipos de conexiones tendremos acceso al juego Online y a las nuevas posibilidades que con ellos se abren. ¿Os imagináis un partidito a *FIFA 2004* con un amigo de otra ciudad? ¿O vivir una apasionante aventura cooperando con alguien de otro país europeo? Pues eso, a grandes rasgos, es lo que va a ofrecer la conexión Online de PS2. Y por supuesto, dependiendo de los juegos, podremos acceder a algunas de las opciones inicialmente previstas, como chatear con otros jugadores, que para aquellos que no lo sepan, es intercambiar mensajes escritos en tiempo real.

### Y TODO ¿PARA CUÁNDO?

En fin, los planes Online de Sony para Europa se han empezado a implantar en Inglaterra, donde en teoría para primavera ya tendrán la red a pleno rendimiento. Cuando el proyecto funcione sin problemas, se extenderá por el resto de Europa, incluida España. Pero por el momento, hablar de una fecha o mes concreto es levantar castillos en el aire... aunque un "pajarito" de Sony España nos ha asegurado que ellos ya están jugando Online... ¿Estará todo listo antes de lo que pensamos? Todo apunta a que habrá que esperar hasta después del verano. Mientras, podéis deleitaros con los primeros juegos confirmados en Europa.

# SOCOM

## Operaciones militares para 16 jugadores simultáneos

Compañía **Sony** | Género **Acción** | Fecha Prevista **Otoño**



***SOCOM*** **ha sido el primer gran éxito del juego Online en USA. Se trata de un juego de acción en el que, convertidos en comandos, viajamos a zonas conflictivas.**



**Ante las jugadas de estrategia podemos elegir con un botón a quién queremos dirigirnos: el juego permite comunicación oral mediante un micrófono.**

Uno de los títulos estrella del juego Online de PS2 en USA ha sido este *SOCOM*, un título que nos invita a convertirnos en comandos del ejército para afrontar misiones en puntos conflictivos del planeta. Sin embargo, a diferencia de otros juegos, nuestros compañeros y enemigos están controlados por otros jugadores, con los que tenemos que cooperar y competir para ganar.

*SOCOM* además introduce un nuevo concepto en los juegos, y es que, a través de un auricular con micrófono, podemos hablar con nuestros compañeros para crear estrategias.





# EVERQUEST ONLINE ADVENTURES

## Magia y fantasía en un mundo persistente

Compañía **Sony** | Género **Juego de Rol** | Fecha Prevista **Sin Confirmar**



En la línea de *Final Fantasy XI*, *Everquest* nos propondrá adentrarnos en un fantástico mundo persistente (que continúa existiendo aunque no estemos conectados al juego), que nos invitará a cooperar con otros jugadores para superar mil y una aventuras. También podremos diseñar a nuestro personaje, aprender un montón de hechizos...




***Everquest*** **nos permitirá diseñar a nuestro personaje a partir de un montón de prototipos vistos en los libros de fantasía, como Elfos, enanos, caballeros, magos...**





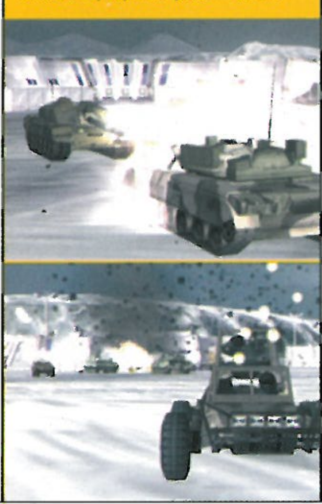
**Los combates no son por turnos, pero implican una cierta estrategia.**

## HARDWARE

Compañía **Sony**
Género **Acción**
Fecha prevista **Noviembre**



Desarrollado por el mismo grupo que realizó *Dropship*, *Hardware* nos ofrecerá un planteamiento parecido al de la saga *Twisted Metal*, es decir, combate a bordo de vehículos, que en este caso serán militares. Podremos manejar tanques, jeeps, buggies y otros cinco vehículos más, para medir nuestra fuerza y nuestra habilidad con un máximo de 32 jugadores simultáneos. *Hardware* también ofrecerá más de una veintena de escenarios distintos, varios modos de juego y sobre todo, diversión directa y sin complicaciones. Si te atrae, espéralo para fin de año.



# RESIDENT EVIL ONLINE

## Miedo también está en la red de redes

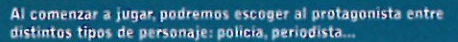
Compañía **Capcom** | Género **Survival Horror** | F. Prevista **S.D.**











Al comenzar a jugar, podremos escoger al protagonista entre distintos tipos de personaje: policía, periodista...



Como muchos juegos Online, *REO* nos obligará a cooperar con otros jugadores para poder avanzar todos juntos.

De todos los juegos Online, este es uno de los que más nos quieta el sueño... y nunca mejor dicho. Al innegable encanto de *Resident Evil* se une la posibilidad de vivir una nueva pesadilla con otros jugadores. ¿Os imagináis encontraros sólos, rodeados de zombis sabiendo que existen otros tres jugadores más en alguna parte del mapeado? Pues ese será uno de los muchos objetivos del juego, encontrarnos con otros tres jugadores y cooperar con ellos para poder movernos por Raccoon City con mayores garantías. Además, antes de empezar a jugar podremos decidir el tipo de personaje que controlamos (policía, periodista...) y cada uno hará gala de unas habilidades distintas, que deberemos combinar con las de otros jugadores para superar algunos retos. Esto, sumado a la típica ambientación *RE*, tiene una pinta más que irresistible ¿verdad?

# Y ADEMÁS...

## Muchas compañías ya trabajan en juegos Online

El juego Online va a empezar con muy buen pie en el 2003 y numerosas compañías se van a subir a su carro estas mismas Navidades. Ya se sabe que las próximas entregas de *Esto Es Fútbol*, *FIFA* y otros juegos deportivos van a incluir esta modalidad. También se conoce la existencia de un esperado *Syphon Filter Online*, que *Gran Turismo 4* va a tener opciones Online, que Square continúa trabajando en expansiones para *FFXI* y que trabaja en dos nuevos proyectos Online... En fin, que el tema tiene cuerda para rato.



Suplemento realizado por el equipo Play2Manía




Play2 manía



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 51